TYPE-MOON cavia 8ing EIGHTING CO., LTD. CAPCOM®



Fate™ Unlimited Codes
フェイト/アンリミテッドコード

V.S. FIGHTING

解説書

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

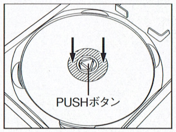
使用上のご注意

●このディスクは日本国内仕様(NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY)の"PlayStation 2"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)でご利用される際に、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクとメモリーカードの取り出し/収納方法

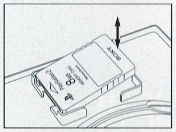
ディスクやメモリ―カードを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク



取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード(別売)



取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

SLPM 55108

Introduction of Fate

手にした者の願いを叶えるという「聖杯」。
その「聖杯」を実現させる為、一つの儀式が行われようとしていた。

聖杯に選ばれた七人の魔術師(マスター)は、
七騎の使い魔(サーヴァント)と契約して、
自らが聖杯を得るに相応しい事を証明することが必要となる。
つまり。
マスターとなった者は他のマスターを消去して、
自身こそ最強だと示さなければならないのだ。
杯を求める行いは、その全てが"聖杯戦争"と呼ばれる。
海と山に囲まれた都市・冬木市。
何の変哲もないこの街を舞台に、戦いの幕が上がる。

Fate Unlimited Codes フェイト/アンリミテッドコード

CONTENTS

ごあいさつ このたびは "プレイステーション 2" 専用ソフト「フェイト/アンリミテッドコード」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

おことわり 商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

注 意…このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担がかからないようにテレビ画面から十分に離れてください。また健康のため1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れている時や睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件等とは無関係です。

タイトル画面とモード紹介

ゲームの始め方



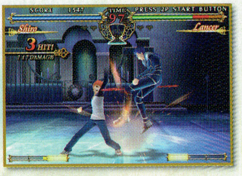


タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。
方向キーまたは左スティックを操作してモードを選び◎ボタンで決定します。

モード紹介

ARCADE





CPU(コンピュータ)のキャラクターを相手に戦うモードです。選んだキャラクターに応じてストーリーが展開します。一定の人数を倒すとゲームクリアとなります。

VS-CPU

任意で選択したCPUを相手に対戦を楽しむモードです。
1試合ごとにキャラクター選択が可能です。

VS-2P

プレイヤー同士で対戦を楽しむモードです。
(コントローラを2つ用意する必要があります)

WATCH

CPU同士の対戦を観戦するモードです。
対戦させるキャラクターは任意で選択できます。

TUTORIAL





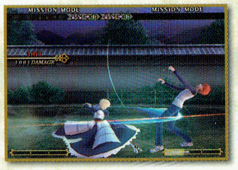
基本動作の練習ができるモードです。提示される課題に沿ってキャラクターを操作してください。モードはSTANDARDとEXPERTの2種類あります。

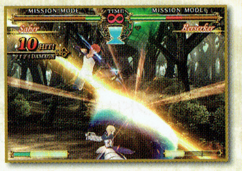
PRACTICE

各種操作や連続技などの練習ができるモードです。
使用するキャラクターと、練習台となる相手キャラクターを選択してください。
このモード専用で、さまざまな設定を変更することができます。
※モード内でSELECTボタンを押すと、キャラクター立ち位置や各ゲージをリセットできます。

MISSION







特殊な条件下でのバトルといった特殊なミッションをプレイするモードです。
キャラクターごとにミッションが存在し、クリアすることで次々と増えていきます。

SURVIVAL

体力が0になるまで、次々と変わる相手と戦い続けるモードです。
※初期状態では選択できません。ゲームを進行すると出現します。

EXTRA



ゲームをプレイして開放された各種特典を閲覧するモードです。閲覧したい項目を選択してください。

OPTION



ゲームの基本設定を変更することができます。
データのセーブ・ロードや、オートセーブのON/OFF切り替えはここで行います。

ゲームのルールとゲームの流れ

ゲームのルール

基本ルール

プレイヤーは操作するキャラクターを選択します。制限時間内に相手を攻撃して体力を0にすれば1本先取となり、2本先取で勝利となります。3ラウンドで決着がつかない場合は、FINAL ROUNDが開始され、決着がつかない場合は双方ゲームオーバーとなります。※ラウンド数は、OPTIONで変更可能です。▶P.18

時間制限

1ラウンドは99秒の制限時間が存在します。残り時間が0になるとタイムオーバーとなり、残り体力が多いほうが1本取得します。※制限時間は、OPTIONで変更可能です。

引き分け

相討ちや、制限時間0の際に両者の体力が同じだった場合は【ドロー】となり、両者が1本取得します。

コンティニュー

ARCADEモードでは、試合に負けてもコンティニュー画面でSTARTボタンを押せば、再度同じ相手と試合ができます(ストーリーの進行状況も維持されます)。

ポーズメニュー



対戦中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。項目を選択して、◎ボタンで決定します。

RETURN GAME

ゲームに戻ります。

COMMAND LIST

キャラクターの各種攻撃や必殺技のコマンドを確認できます。

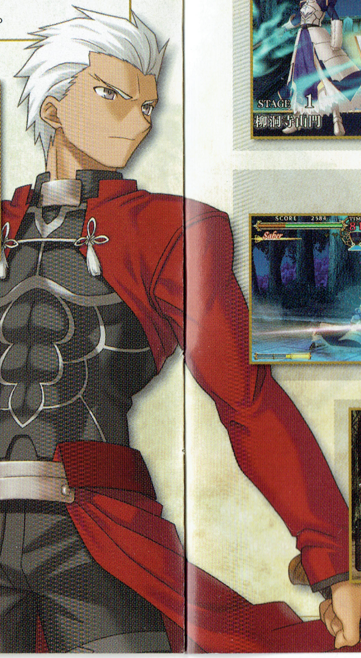
CONTROLLER SETTINGS

ボタンに割り当てる機能を変更できます。

RETURN MAIN MENU

ゲームを終了し、メインメニューに戻ります。

画面はARCADEモードのものです。
(モードによってメニュー内容が変わります)



ゲームの流れ

ARCADEモードを例に、ゲームの流れを紹介します。



キャラクター選択

プレイヤーは操作するキャラクターを選択します。使用したいキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押します。その後、方向キー⬅、➡で、カラーを選択してください。



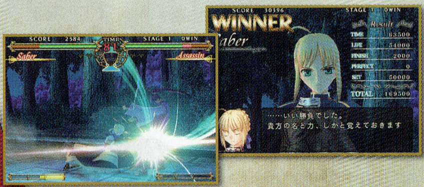
ストーリーデモ

選択したキャラクターのプロローグが始まります。STARTボタンを押すと、スキップできます。



ステージ&対戦相手紹介

対戦する相手とステージが紹介されます。



バトル

対戦相手とバトルが始まります。キャラクターを上手に操作して相手を倒してください。



ストーリーデモ

特定のステージで対戦前にストーリーデモが発生します。全8ステージ構成で、最終ステージをクリアするとエンディングイベントが発生します。

画面の見方と操作説明

画面の見方

聖杯ゲージ
聖杯超必殺技を使用するために必要となるゲージ。両方のプレイヤー共通で両プレイヤーが受けたダメージ総量に応じてゲージが増加します。

体力ゲージ
キャラクターの残り体力を表しています。0になるとKOとなります。

勝利マーク
獲得ラウンド数を表すマークです。

残り時間
このラウンドの残り時間です。0になるとその時点で体力が多い方が勝利となります。

プレイヤーキャラクター名
使用中のキャラクター名称です。

ヒット数
現在何連続で攻撃を当てているかを表示します。攻撃中に相手側に**"受身やガードができる時間"**が存在した場合、表示が赤から青になります。



令呪マーク
魔力ゲージが100%溜まるたびに1部位ずつ表示されます。聖杯開放が可能な除は、常時点灯状態となります。

特殊能力ゲージ
固有の能力に関係するゲージです。キャラクターによって表示内容が異なります。

魔力ゲージ
攻撃や防御などを行うことで増加し、最大で300%までストック可能です。ゲージ100%以上で魔力開放や必殺技が使用可能となります。

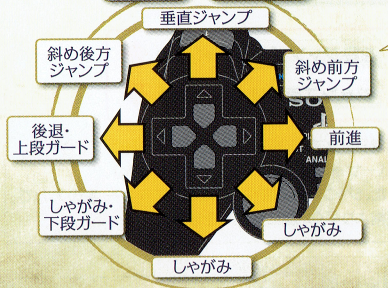


操作説明

このゲームは1～2人用です。コントローラ、アナログコントローラ(DUALSHOCK)、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)に対応しています。プレイするときは、使用するコントローラをコントローラ端子1に接続してください。また、2人でのプレイ時には、2人目のコントローラをコントローラ端子2に接続してください。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)





キャラクターが右向き時の操作です。

斜めの入力は、方向キー⬆と方向キー➡などの同時押しによって行います。

ガード
相手が攻撃中に、"相手と反対方向に方向キーを押す"とガードできます。

ダッシュ
相手の方向に方向キーを素早く2回押すとダッシュします。

バックステップ
相手の方向と逆に方向キーを素早く2回押すとバックステップします。

その他の操作

方向キー	各モード選択、モードメニュー、オプション項目の選択に使います。
決定ボタン	選択の決定に○ボタンを使います。
キャンセルボタン	選択のキャンセルに×ボタンを使います。

※解説書では各操作をアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)で説明しています。
※振動機能には対応していません。
※アナログコントローラ使用時、アナログモードは常時ONに設定されており、LED表示は赤色に点灯しています。
※このボタン配置は初期設定のものです。「CONTROLLER SETTINGS」で変更することができます。▶P.18

ゲームの基本動作紹介

全キャラ共通基本動作

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。斜め入力は、方向キー ← と方向キー ↓ などの同時入力で行います。アナログコントローラ時は、方向キーの代わりに左スティックでも操作できます。

スラッシュレイブ



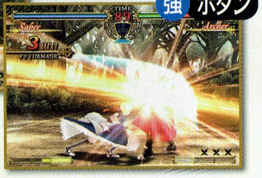
弱 ボタン

特定の攻撃ボタンを順番に押す

通常攻撃を連続で繰り出す行動です。
基本的には攻撃威力の低い攻撃から更に強い威力の攻撃へと継続することができます。



中 ボタン



強 ボタン

さらに、立ち攻撃だけでなくしゃがみ攻撃や方向キー入力攻撃なども組み合わせることができるので、自分にあったパターンを探してみましょう。
また、ジャンプ中でも可能です。

2段ジャンプ/ジャンプ早降り



2段ジャンプ	ジャンプ中 ↑
ジャンプ早降り	ジャンプ中 ↓

通常ジャンプ中にジャンプ入力で2段ジャンプできます。
(バーサーカーは2段ジャンプできません)
また、ジャンプして空中にいる際、方向キー ↓ の入力で通常より早く地面に着地できます。

ハイジャンプ/空中振り向き



ハイジャンプ	地上で ↓ 後 ↑
空中振り向き	ハイジャンプ中 RG リフレクトガードボタン

前方に向かって、通常より高く長い距離のジャンプができます(ハイジャンプ中は2段ジャンプできません)。
また、ハイジャンプ中のみ空中で振り向くことができます。

投げ



→ ＋ 弱・中 同時押し

相手が近くにいるときは投げることができます。
相手がガード中でも投げられますが、空中にいるときは空振りして、大きなスキができます。

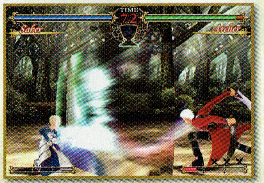
軸移動



中・強 同時押し or ↓ ＋ 中・強 同時押し

ボタンのみでコマンドを入力すると画面奥へ、方向キー ↓ を入力しながらボタンを入力で画面手前へ移動します。

アドバンシングガード



ガード中 ← or ↙ ＋ 弱・中 同時押し

ガード時にコマンドを入力すると、
攻撃中の相手を一定距離押し返すことができます。
次の攻撃を空振りさせれば反撃のチャンスです。
この行動は、魔力ゲージを30%消費します。

ガードキャンセル



ガード中 → ＋ 中・強 同時押し

ガード状態を解いて即座に反撃を行います。
反撃中は無敵状態となるので、
動きの大きい攻撃に合わせて使用すると有効です。
魔力ゲージを100%消費します。

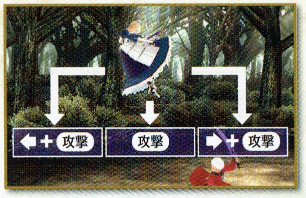
ゲームの基本動作紹介

全キャラ共通基本動作

空中受身

空中ダメージ中に 方向キー＋攻撃ボタン

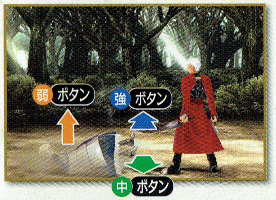
ボタン入力と合わせて、方向キーを入力すると受身を取る方向が変わります。



ダウン回避

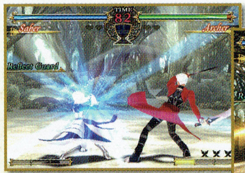
ダメージ中に地面近くで 攻撃ボタン

ボタン入力で立ち上がる位置が変わります。



リフレクトガード

RG リフレクトガードボタン







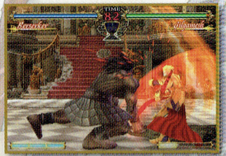
相手の攻撃が当たる瞬間に発動すると、攻撃を弾いて相手を仰け反らせることができます（失敗すると、魔力ゲージを60%消費します）。また、リフレクトガードが発動した直後に、攻撃ボタンを押すとリフレクトカウンターが発動し、すぐに反撃を行います。

必須テクニック リフレクトガードキャンセル

リフレクトガードは、通常攻撃や必殺技の最中に発動することで、直前の行動をキャンセルすることが可能です。発動後はすぐに動き出せるので、攻撃に活用できます。

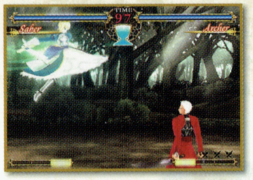


うまく活用すればヒット数を稼げる



スキの大きい技をガードされたときにも

魔力開放



弱＋中＋強 同時押し

魔力が100%以上溜まっているとき、魔力開放を行うことで特殊能力を発動させることができます。
魔力開放後は、時間とともに魔力ゲージが減っていき0になると終了します。

魔力開放発動時には下記のような特殊効果があり、大きく3つの発動状況に応じて付加する効果が異なります。

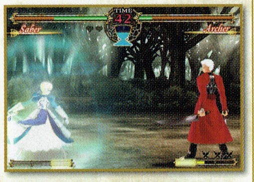
無ダメージ吹っ飛ばし	近くの相手をふっ飛ばす。
スーパーキャンセル	必殺技を超必殺技でキャンセル可能になる。
削り効果付加	通常技を相手にガードさせた時、少量のダメージを与える。
ジャンプキャンセルキャンセル	通常技をジャンプでキャンセルする動作をキャンセル可能。
体力回復	攻撃を受けているorガードしている時を除き、体力が回復する。
キャラ特殊能力	キャラクター固有の特殊能力を発動する（魔力ゲージ300%限定）。

1 待機開放 待機状態で魔力開放

攻撃・防御を行っていない状態で行う魔力開放です。
体力回復の効果がつくのはこの魔力開放だけです。

付加効果

無ダメージ吹っ飛ばし ／ スーパーキャンセル
削り効果付加 ／ ジャンプキャンセルキャンセル
体力回復 ／ キャラ特殊能力

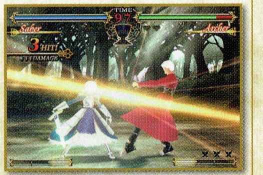


2 攻撃開放 攻撃中に魔力開放

主に攻撃的な用途で使用する魔力開放です。通常攻撃・必殺技時の攻撃動作中に行うと、発動と同時に攻撃動作をキャンセルして次の動作に移ることができます。

付加効果

スーパーキャンセル ／ 削り効果付加
ジャンプキャンセルキャンセル ／ キャラ特殊能力

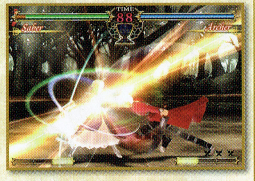


3 防御開放 防御orダメージ中に魔力開放

主に緊急回避的な用途で使用する魔力開放です。
この魔力開放は魔力ゲージを200%以上で発動し、
また、発動時に瞬時に消費します。

付加効果

無ダメージ吹っ飛ばし



聖杯ゲージと聖杯開放

聖杯ゲージと聖杯開放



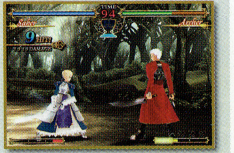
聖杯ゲージは、1ラウンドに1回だけ使用できるゲージで両者のダメージによって溜まっていきます。使用するための流れは下記の通りです。

聖杯ゲージの蓄積

両プレイヤーがダメージを受けると、ゲージが蓄積

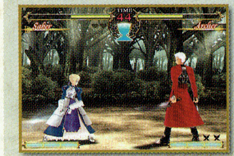


▶ 体力ゲージから減ったダメージが聖杯ゲージへ



聖杯開放権利の取得

聖杯ゲージをMAXにする最後の攻撃をしたプレイヤーが権利を取得
（一定時間が経過すると権利を消失し、再度ゲージはMAX直前に戻ります）

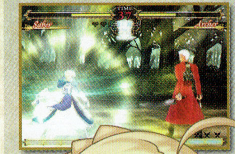


▶ この状態で攻撃してゲージを満たすと…



聖杯開放

聖杯開放権利を持ったプレイヤーが300%魔力開放（防御開放のぞく）



▶ 魔力開放の付加効果に加えて、聖杯超必殺技が使用可能

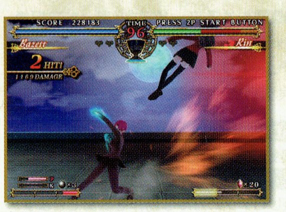




超強力な聖杯必殺技

モード詳細説明

ARCADE



キャラクターのストーリーに沿って、CPUと戦います。全8戦をクリアするとエンディングです。
途中でやられた場合は、コンティニューすることができます。また、プレイ中に2Pコントローラの STARTボタンを押すと乱入となります。
（乱入された側はキャラクター変更できず、勝利側はそのままのキャラクターでアーケードモードに戻ります）

※このモードでの難易度やその他各種設定は、OPTIONで設定したものが適用されます。

VS-CPU



対戦するCPUキャラクターを選択して戦います。
1戦終了するごとに、下記のメニューが表示されます。

- **RETRY**
  同じキャラクター・ステージで再戦します。
- **CHARACTER SELECT**
  キャラクターセレクト画面に戻ります。
- **RETURN MAIN MANU**
  メインメニュー画面に戻ります。

※このモードでの難易度やその他各種設定は、OPTIONで設定したものが適用されます。

VS-2P

プレイヤー同士で対戦するモードです。
1戦終了するごとに、メニューが表示されます。

※このモードでの難易度やその他各種設定は、OPTIONで設定したものが適用されます。

WATCH

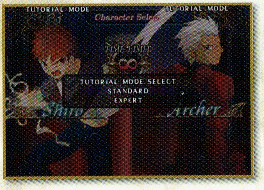
CPU同士の対戦を鑑賞するモードです。
1戦終了するごとに、メニューが表示されます。

※このモードでの難易度やその他各種設定は、OPTIONで設定したものが適用されます。



モード詳細説明

TUTORIAL



基本動作の練習をするモードです。モード選択後、プレイするキャラクターと相手キャラクターを選択して次の2つのチュートリアルモードを選んでください。各種動作を実戦形式で練習できます。

STANDARD
ゲームの基礎動作を練習できます。

EXPERT
本作を深く楽しむテクニカルな動作を練習できます。

このモードのポーズメニューは下記の通りです。

RETURN GAME	メニューを閉じてゲームに戻ります。
COMMAND LIST	プレイ中のキャラクターの各種必殺技コマンドを確認できます。
CONTROLLER SETTINGS	コントローラのボタンに割り当てる機能を変更できます。▶P.18
CHARACTER SELECT	キャラクターセレクトへ戻ります。
RETURN MAIN MENU	メインメニューに戻ります。

PRACTICE



時間無制限で各種の動作を練習可能です。
練習相手のキャラに各種の設定を行うことが可能です。
ポーズメニューから「PRACTICE MENU」を選択してください(詳細は以下を参照)。
プレイ中にSELECTボタンを押すと、各種ゲージや立ち位置をラウンド開始位置に戻すことができます。

PRACTICE MENU 詳細

CPU ACTION 自動で動作させる内容を選択します。

2P	2Pコントローラで操作します(CPU SETTINGSを設定していない時のみ)。
CROUCH	常にしゃがみます。
JUMP	垂直ジャンプを繰り返します。
THROW	投げ動作を繰り返します。
RC L	魔力ゲージがある時、リフレクトカウンター(弱)を行います。
RC M	魔力ゲージがある時、リフレクトカウンター(中)を行います。
RC H	魔力ゲージがある時、リフレクトカウンター(強)を行います。
RC RANDOM	魔力ゲージがある時、リフレクトカウンター(弱~強)をランダムで行います。
GUARD CANCEL	魔力ゲージがある時、ガードキャンセルを行います。
ADVANCING GUARD	魔力ゲージがある時、アドバンシングガードを行います。

CPU SETTINGS CPUで動作させる難易度を選択します。

OPTION内のGAME SETTINGSで選択可能な難易度の中から選択可能です。

AIR PASSIVE MOVE 空中受身の設定をします。

OFF	空中受身を行いません。
NORMAL	その場着地の空中受身を行います。
FRONT	前方着地の空中受身を行います。
BACK	後方着地の空中受身を行います。
RANDOM	その場・前方・後方からランダムの方向を選択して空中受身を行います。

GROUND PASSIVE MOVE ダウン回避の設定を行います。

OFF	ダウン回避を行いません。
NORMAL	その場起き上がりのダウン回避を行います。
FRONT	手前方向へダウン回避を行います。
REAR	奥方向へダウン回避を行います。
RANDOM	その場・手前・奥からランダムの方向を選択してダウン回避を行います。

GUARD 防御の設定を行います。

OFF	一切ガードしません。
ALL	すべてガードを行います。
HI MID	上段・中段のみガードを行います。
LOW	下段のみガードを行います。
1ST ATTACK NO GUARD	1ヒット目のみガードを行いません。
RANDOM	ランダムでガードを行います。

COUNTER HIT ヒットした攻撃のカウンターヒット設定を行います。

OFF	カウンターヒットにはなりません。
1ST ATTACK	1ヒット目のみカウンターヒットとなります。
1ST ATTACK RANDOM	1ヒット目がランダムでカウンターヒットとなります。
ALL	ヒットしたすべての攻撃がカウンターヒットとなります。

LIFE GAUGE RECOVER 自キャラと相手キャラのライフゲージ回復設定を行います。

方向キー◀、▶で、1P・2Pそれぞれの設定ON/OFFを切り替えます。
ゲーム中、ダメージ後に一定時間で自動的に回復します。

MAGIC GAUGE RECOVER 自キャラと相手キャラの魔力ゲージ回復設定を行います。

方向キー◀、▶で、1P・2Pそれぞれの設定ON/OFFを切り替えます。
ゲーム中、ゲージ消費後に一定時間で自動的に回復します。

HOLY GRAIL 聖杯ゲージの回復設定を行います。

方向キー◀、▶で、設定ON/OFFを切り替えます。ゲーム中、自動的に99%まで回復します。

INPUT DISPLAY ゲーム中の画面に入力したボタン情報を表示します。

方向キー◀、▶で、設定ON/OFFを切り替えます。

モード詳細説明

MISSION

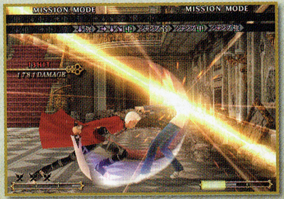




キャラクターごとに指定条件のミッションをクリアするモードです。
まずキャラクターを選択してください。
次に、ミッションセレクト画面が表示されますので、プレイするミッションを選択します。
ミッションセレクト画面で方向キー⬅、➡を押すとキャラクターを変更することが可能です。

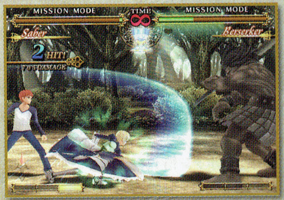
<ミッション例>

Combination ミッション



指定されたコンビネーションを決めるミッションです。Cランクは基礎連携、Bランクは実践的なコンビネーション、Aランクはテクニカルコンビネーションとなっています。CランクとBランクは実戦にも活用できますので何度も練習して習得しましょう。

Dramatic ミッション



2VS1や、1VS2といった変則的なバトルをするミッションです。2人が協力する側は、基本的に両者の体力ゲージ・魔力ゲージは共通となります。1人で戦う側は、2キャラ協力側の片方のキャラクターを正面に捉えて戦闘を行います。

SURVIVAL

特定のキャラクターを決めて、次々と勝ち抜き戦を行うモードです。基本的には体力や魔力ゲージは引継ぎとなり、1キャラクターを倒した後には体力が少量回復します。このモードでは大きく次の2ルートが存在します。



STANDARD
全キャラクターと1戦ずつしたら終了。

ENDLESS
負けるまで何度でも対戦を繰り返します。

※このモードはゲーム中に特定の条件を満たした後に選択できるようになります。

EXTRA



獲得したさまざまな特典を閲覧できるモードです。
特典は各種のモードをクリアしたり高得点をとるなどで開放されていきますので色々と探してみましょう。



モード詳細説明

OPTION

ゲーム内の各種設定の変更やセーブ･ロードができます。モードに入ると右図のモードメニューが表示されますので、変更したい項目を選択してください。



GAME SETTINGS

ゲームの難易度や、ラウンドの設定などを変更します。

DIFFICULTY	CPUの難易度を変更します。
WIN COUNT CPU	CPUと対戦する際の勝利ラウンド数を変更します。
WIN COUNT VS	2Pと対戦する際の勝利ラウンド数を変更します。
DAMAGE LEVEL	攻撃のダメージ量を変更します。
ROUND TIME	1ラウンドの制限時間を変更します。
DEFAULT SETTINGS	すべて初期の設定に戻します。

CONTROLLER SETTINGS

各種ボタンに割り当てる機能を変更します。機能を方向キーで選択したあと、割り当てたいボタンを押すことで変更できます。

L-ATTACK	弱攻撃
M-ATTACK	中攻撃
H-ATTACK	強攻撃
REFLECT GUARD	リフレクトガード
L+M ATTACK	弱攻撃と中攻撃の同時押し
M+H ATTACK	中攻撃と強攻撃の同時押し
L+M+H ATTACK	弱攻撃と中攻撃と強攻撃の同時押し
SP ATTACK A	コマンドリスト【SP-A】の超必殺技を発動します。
SP ATTACK B	コマンドリスト【SP-B】の超必殺技を発動します
SP ATTACK C	コマンドリスト【SP-C】の超必殺技を発動します
EX ATTACK	コマンドリスト【EX】の聖杯超必殺技を発動します。

以下はプラクティスモードのみに使用できる機能です。

KEY RECORDING	ボタンを押すとコントローラ操作の記録を行います。もう一度押すと記録を終了します。
KEY REPLAY (PLAYER)	自キャラに記録したコントローラ操作を適用して再生します。
KEY REPLAY (ENEMY)	相手キャラに記録したコントローラ操作を適用して再生します。
KEY REPLAY (REPEAT/PLAYER)	KEY REPLAY(PLAYER)の機能を繰り返して行います。
KEY REPLAY (REPEAT/ENEMY)	KEY REPLAY(ENEMY)の機能を繰り返して行います。
CONTROL CHANGE	ボタンを押している間、相手側を操作できます。
ENEMY FORWARD	ボタンを押している間、相手を前進させます。
ENEMY JUMP	ボタンを押すと、相手がジャンプします。
PECULIAR PARAMETER UP	キャラの固有ゲージ(ex:Unlimited Blade Worksゲージ)を操作できます。

SOUND SETTINGS

各種音声に関する設定を変更します。

SOUND	音声の STEREO / MONAURAL を変更します。
BGM VOLUME	全体音声のうち、BGM(音楽)の音量を変更します。
SE VOLUME	全体音声のうち、SE(効果音)の音量を変更します。
VOICE VOLUME	全体音声のうち、VOICE(声)の音量を変更します。
DEFAULT SETTINGS	すべて初期の設定に戻します。

HIGH SCORE

アーケードモードとサバイバルモードのハイスコアを確認できます。
見たいモードを選択して、方向キーでページを選択してください。

SAVE／LOAD

SAVE DATA

隠し条件の開放状況やスコアランキングなどを保存します。

※データのセーブには45KB以上の空き容量がある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)が必要です。"PlayStation"用メモリーカードおよび"PocketStation"ではセーブできません。
※MEMORY CARD 差込口1のみに対応しています。
※データの保存中や読み込み中にMAIN POWER(主電源)スイッチや、⏻(オン／スタンバイ)／RESETボタンを押したり、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を抜き差ししないでください。保存したデータが破壊される恐れがあります。
※1つの"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に記録できるデータは1つです。

LOAD DATA

現在の進行状況を破棄し、保存されているデータを読み込みます。

AUTO SAVE

ONにすると、各モード終了後に自動的にセーブします。

EXIT

オプションメニューに戻ります。



キャラクター紹介

※コマンド操作は初期設定のものです。
※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。
※●…方向キーを押す方向を示しています。斜め入力は方向キー↓と→などの同時押しでおこないます。

□ボタン	弱 攻撃
○ボタン	強 攻撃
△ボタン	中 攻撃
×ボタン	RG

Saber

誇り高き騎士王
セイバー

美しく華奢な外見を持ちながらも最優と称される英霊（サーヴァント）。不可視の剣を持ち、疾風を巻き起こして敵を圧倒する。主である衛宮士郎の剣となり聖杯戦争を戦い抜く。



「戦うと決めた。何があろうと、たとえ、その先に、――それでも、戦うと決めたのだ。」

技名	コマンド
ファーストエア	● + 攻撃
セカンドエア・ホールド	● + 弱
セカンドエア・ディフィート	● + 中
セカンドエア・ブレイク	● + 強
サードエア	● + 攻撃
ウイングエア	● + 攻撃
エルフィンダンス	● + 攻撃 後 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技名	コマンド
風王鉄槌（ストライク・エア）	●● + 弱
約束された勝利の剣（エクスカリバー）	魔力開放 ●● + 弱
全て遠き理想郷（アヴァロン）	魔力開放 ●● + 強
約束された勝利の剣（エクスカリバー）	聖杯 ●● + 強

アビリティ **聖剣顕現**
武器がエクスカリバーになり、相手のダメージ仰け反りが長くなる。

アビリティとは…魔力開放などが行われた時に出る付加価値のことを指します。

ワンポイント

各種攻撃はオーソドックスでとても使いやすいキャラクター。ファーストエアからの連携で一気に間合いを詰めて畳み掛けろ。



セイバーのもう一つの姿

可憐なる純白の騎士姫
セイバー・リリィ

使用条件 アーケードモードをセイバーとセイバーオルタでクリアする（難易度は自由）。



使用方法 キャラクターセレクトでセイバーを決定後、コスチュームでSaber Lilyを選択する（技はセイバーと同様です）。

Shiro

SHIRO

見習い魔術師
衛宮 士郎

10年前に冬木市でおこった大火災の唯一の生存者。意志とは関係なく召喚されたセイバーと契約し、彼女のマスターとして聖杯戦争に参加する。



技	コマンド
鶴翼二連	＋攻撃
鶴翼双連	＋弱
鶴翼攻究・襲	＋中
鶴翼守究・昇	＋強
トラップシュート	＋弱
リンクシュート	＋中 or 強
ダッシュ・フェイント	＋弱
ダッシュ・スライディング	＋中
ダッシュ・ニー	＋強

超必殺技 ※魔力消費	コマンド
勝利すべき黄金の剣（カリバーン）	＋弱
鶴翼三連	＋中
射殺す百頭（ナインライブズブレイドワークス）	聖杯 ＋強

アビリティ 聖剣の加護
待機・攻撃開放共に体力が回復、体力回復速度も1.4倍にUP。

「難しい筈はない。
不可能な事でもない。
もとよりこの身は、
ただそれだけに特化した
魔術回路――――!」

ワンポイント
素手での攻撃を基本とし、
必殺技の投影魔術を
駆使して戦おう。
ジャンプ強攻撃の弓を投影する
射撃攻撃で相手に飛び込め。

Rín

RIN

優雅なる名門魔術師
遠坂 凛

冬木市における魔術の名門、遠坂家の当主。「アベレージ・ワン」と呼ばれる稀有な才能を持つ。あらゆる事をそつなくこなすがここ一番で失敗する悪癖を持つ。

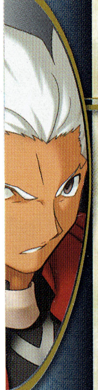
「あんまりモタモタしてるとコロスわよ?」

ワンポイント
八極拳による体術と
宝石魔術の2択攻撃が強力。
相手の起き上がりに
宝石魔術を重ねることで、
継続した攻撃ができる。

技	コマンド
宝石魔術 空中可	＋攻撃
連環腿	＋攻撃
崩 拳	＋攻撃
宝石魔術	崩拳の後に 強
エアグレネード	＋弱
アイスグレネード	＋中
スタングレネード	＋強
裡門頂肘	＋攻撃

超必殺技 ※魔力消費	コマンド
功程四拍	＋弱
カッティング・セブンカラーズ 空中可	＋中
宝石剣ゼルレッチ	聖杯 ＋強

アビリティ ゼルレッチ・ファシリティー
宝石を消費しなくなる。



Archer

錬鉄の英雄

アーチャー

凛と契約した弓兵の英霊(サーヴァント)。投影魔術でさまざまな武器を複製して自在に操る。弓兵のクラスだが、主に2本の短刀『干将(かんしょう)・莫耶(ばくや)』を用いて戦う。

I am the bone of my sword.
――体は剣で出来ている。

Steel is my body, and fire is my blood.
血潮は鉄で　心は硝子。

I have created over a thousand blades.
幾たびの戦場を越えて不敗。

Unknown to Death.
ただの一度も敗走はなく、

Nor known to Life.
ただの一度も理解されない。

Have withstood pain to create many w
彼の者は常に独り　剣の丘で勝利に酔う。

Yet, those hands will never hold any
故に、生涯に意味はなく。

So as I pray, unlimited blade works.
その体は、きっと剣で出来ていた。



ARCHER

技名	コマンド
鶴翼二連	+ 攻撃 後 弱 で引き戻し
鶴翼攻究・襲	+ 攻撃
鶴翼守究・薙	+ 弱
鶴翼守究・昇	+ 中
鶴翼守究・突	+ 強
武器持ち替え 投 影 空中可	+ 強
リンクシュート 弓 空中可	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技名	コマンド
剣 鶴翼三連 弓 赤原猟犬(フルンディング) 弓 偽・螺旋剣(カラドボルグII) 空中専用	+ 弱
Unlimited Blade Works 無限の剣製詠唱 一定回数詠唱後、300% 魔力開放	+ 中
無限の剣製発動時に Unlimited Blade Dance 無限の剣舞	+ 強

アビリティ Unlimited Blade Works
詠唱を6回行うことで発動できる。

ワンポイント

弓と剣を投影魔術で切り替えて戦うので、どの間合いでも有効に戦える。連携に投影魔術を組み込むと攻撃力が高まるぞ。

Lancer

疾風の蒼き槍兵

ランサー

槍兵の英霊(サーヴァント)。高い俊敏性と多彩な槍捌きで敵を圧倒し、その宝具の一撃は敵の心臓を刺し穿つ。





LANCER

ワンポイント

飛び道具はないが、槍のリーチの長さを活かした中距離戦が得意。動きも早いので敵をかく乱しつつ間合いを意識して戦おう。

技名	コマンド
レッド・ブランチ・スリサズ	+ 攻撃 連打で攻撃回数アップ
レッド・ブランチ・エイワズ	+ 攻撃
レッド・ブランチ・エワズ	+ 攻撃 RG ボタンで停止
レッド・ブランチ・カノ	弱
レッド・ブランチ・ティール	中
レッド・ブランチ・ハガル	強
レッド・ブランチ・ウルズ 空中専用	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技名	コマンド
刺し穿つ死棘の槍(ゲイボルク) 空中可	+ 弱
四枝の浅瀬(アトゴウラ)	+ 中
突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク) 空中専用	+ 中
突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク) 聖杯	+ 強

アビリティ 戦闘続行
魔力開放中に100%分を消費して防御開放が可能。

Berserker





BERSERKER

怒涛の破壊者

バーサーカー

理性を失い圧倒的な力を持った狂戦士の英霊（サーヴァント）。巨大な岩の剣を軽々と振るい、あらゆるものを破壊する。

技	コマンド
地砕くアウゲイアス	+ 攻撃
圧し鳴くネメア	+ 攻撃
落とすステュムパリデス	+ 攻撃
捕われるクレタ 敵の近くで	+ 攻撃
叫び示すヘラクレス	+ 強

超必殺技 ※魔力消費

技	コマンド
蹂躙のカルキノス	+ 弱
巨神の一撃（ギガントマキア）	+ 中
射殺す百頭（ナインライブズ）	聖杯 + 強

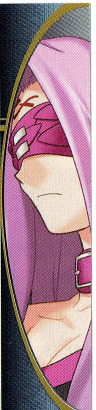
アビリティ 十二の試練

11発分のスーパーアーマーが付加される。

ワンポイント

体が大きいが動きはとても機敏。攻撃の中には相手の攻撃を受けてもひるまないスーパーアーマー属性が付いているものがある。

Rider





RIDER

「優しく殺してあげましょう……」

妖艶なる黒き蛇

ライダー

幻想種ペガサスを駆る騎兵の英霊（サーヴァント）。鎖鎌に似た短剣による変幻自在な攻めと、俊敏な動きで敵を翻弄する。

ワンポイント

変則的な攻撃が多く、トリッキーな戦いが可能。アレストチェーンからの派生技で引き戻してから攻撃を継続しよう。

技	コマンド
アレストチェーン 空中可	+ 攻撃
地上アレストチェーン後：引き戻し	弱
地上アレストチェーン後：レスティブシュート	中
地上アレストチェーン後：投げ	強
ストームシュート	+ 攻撃
ライズシュート	+ 攻撃
スライドシュート	+ 攻撃
アサルトアタック	+ 強

超必殺技 ※魔力消費

技	コマンド
騎英の手綱（ベルレフォーン）	+ 弱
自己封印・暗黒神殿（ブレイカーゴルゴーン）	+ 中
騎英の手綱（ベルレフォーン）	聖杯 + 強

アビリティ 魔眼・キュベレイ

魔眼を発動し、相手の速度を75%に落とす。（ブレイカーゴルゴーン使用後）

Caster

神代の魔術師

キャスター

桁外れの魔力を持つ魔術師の英霊（サーヴァント）。
扱う魔術は多種多様で、魔法の域に達するほどの圧倒的な威力を誇る。

「如何かしら?
忘れ去られた神代の魔術の威力は」



技名	備考	コマンド
紫光弾（ユピテル・ロッド）	空中可	+ 弱
白柩（ペルセフォネ）	空中可	+ 中
烈閃（エレ・ヘカテ）	空中可 溜め可能	+ 強
雹蕨（ネレイデス）	空中可	+ 弱
冥火（エトナ）	空中可	+ 中
轟雷（ユピテル・ロック）	空中可	+ 強
怪鎖（アラクネ）		+ 弱
逆巻（アリアドネ）		+ 中
圧迫（アトラス）		+ 強
龍牙（コルキス）	空中可	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技名	コマンド
破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）	+ 弱
コリュキオン	+ 中
ヘカティック・グライアー	聖杯 + 強

通常時も発動可能。聖杯開放時に追加技が自動発生

アビリティ 高速神言
魔術が連射可能になる。

ワンポイント

直接的な攻撃がなく、間接的な攻撃が多い。設置型の必殺技などを事前に仕込み相手を誘い込んで戦う。

Assassin

無名の侍士

アサシン

「物干し竿」と呼ばれる刀を帯びた暗殺者の英霊（サーヴァント）。
磨き抜かれた剣技は空を飛ぶ燕をも捉える。

「我が剣の露と消えるか?」



ワンポイント

長い刀の間合いを活かしつつ、手数の多い攻撃で敵を圧倒する。近距離では投げ・遠距離では打撃に変化する燕返しが強力。

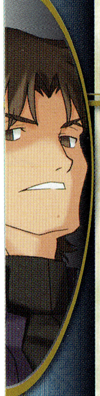
技名	備考	コマンド
颪三連		+ 攻撃
風車		+ 攻撃
雀刺し		+ 攻撃
石花		+ 弱
春雷		+ 中
痺れ鯰		+ 強
鬼殺し		+ 弱 or 中
風流し	ガード中発動可	+ 強

超必殺技 ※魔力消費

技名	コマンド
秘剣・燕返し	+ 弱
秘剣・燕返し	風流し中 + 強 後 + 弱
秘剣・燕舞	聖杯 + 強

アビリティ 宗和の心得
攻撃がリフレクトガードされなくなる。

Kirei



代行者
言峰 綺礼

言峰教会の神父で、今回の聖杯戦争の監督役を務める。教会の人間でありながら、魔術師でもあり、遠坂凛の兄弟子。教会の思惑を受けて前回の聖杯戦争に参加しており、士郎の義父である衛宮切嗣とは最後まで争ったという過去を持つ。



「――喜べ。君の願いは、ようやく叶う。」

技	コマンド
黒鍵投擲 空中可	+ 攻撃
連環腿	+ 攻撃
裡門頂肘	+ 弱
打 開	+ 中
斧刃脚	+ 強

連続入力で二段目まで、それぞれ別技に派生

三段目フィニッシュ技	コマンド
外門頂肘	+ 弱
穿弓腿	+ 中
絶招歩法	+ 強

技	コマンド
天頭墜	+ 攻撃

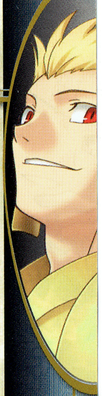
超必殺技 ※魔力消費

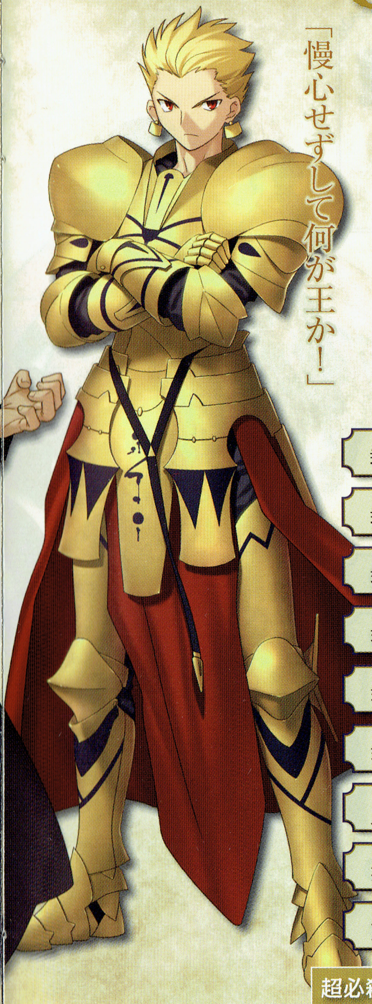
技	コマンド
絶 拳	+ 弱
アジダハカ 黒蛇現照	+ 中
アンリマユ この世全ての悪 聖杯	弱 弱 → 中 強

アビリティ **呪層界・心爆**
攻撃力が1.2倍になる。

ワンポイント
基本は体術による近接攻撃が軸となるが、発動後に少ししてから動き出す黒鍵の絶妙なタイミングのずれを活用して相手を揺さぶろう。

Gilgamesh





「慢心せずして何が王か!」

最古の英雄王
ギルガメッシュ

傲岸不遜で傍若無人な英雄王。あらゆる宝具の原典を所持し、それらを矢の様に撃ち出して敵を射抜く。

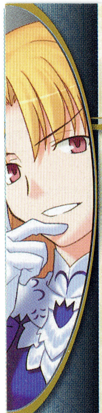
ワンポイント
乖離剣"エア"と"バビロン"で、近距離・遠距離どちらも対応可能。バビロンからの冥府の門(エイルラガル)は、遠距離攻撃ながら手数が多く有効だ。

技	コマンド
乖離剣・全(ニンツ)	+ 弱
乖離剣・月(スィン)	+ 中
乖離剣・乱(エヌルタ)	+ 強
乖離剣・知(エア) 溜め可能	+ 弱
乖離剣・義(シャマシュ)	+ 中
乖離剣・天(アンシャル)	+ 強
武器持ち替え スタイルチェンジ	+ 強
エイルラガル 冥府の門 バビロン 空中可	+ 攻撃
エルキドゥ 天の鎖 バビロン 溜め可能	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技	コマンド
エア エヌマエリシュ 天地乖離す開闢の星	+ 弱
バビロン ゲート・オブ・バビロン 王の財宝	+ 中
ウトナピシュテム 天地波濤す終局の刻 聖杯	+ 強

アビリティ **王権顕現**
+ RG ボタンの専用技が追加される。



Luviagelita

LUVIAGELITA

淑女のフォークリフト

ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト

フィンランドの魔術の名門であるエーデルフェルト家の現当主。魔術協会の本部（時計塔）における遠坂凛のライバル。格闘技が大好きでレスリングの使い手。

「手袋を受け取る
度胸はあるかしら?」



ワンポイント

凛と同様、宝石魔術とガンドを使うが、特徴的なのはハンティング・レディからの投げ技だ。相手を豪快に投げ飛ばそう。

技	コマンド
ガンド 空中可	+ 攻撃
コール	+ 攻撃
コール・グレイス	+ 攻撃
コール・グレイス・エメラメド	+ 弱
コール・グレイス・カーマイン	+ 中
コール・グレイス・アクアマリン	+ 強
ハンティング・レディ	+ 強
バックドロップ	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技	コマンド
エーレガンド・セレブリティ 空中可	+ 弱
淑女のフォークリフト	+ 中
アルティメティー・エーデルフェルト	+ 強

アビリティ 淑女の慎み
自動で投げ抜け可能技を投げ抜けする。

Sakura

SAKURA

マキリの杯

間桐 桜

穂群原学園に通う士郎の1年後輩で、士郎にとっても妹のような存在。実は魔術師で、ライダーの正式なマスター。



「さあ――遊びましょう」

技	コマンド
避けられますか?	+ 攻撃
飛んじゃえ	+ 弱
捕まえた	+ 中
お留守ですよ	+ 強
邪魔です 空中可 溜め可能	+ 弱
危ないですよ 空中可 溜め可能	+ 中
逃がしません 空中可 溜め可能	+ 強
削りますよ 空中可	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費

技	コマンド
呪層界・胎蔵曼荼羅（ヘブンスフォール）	+ 弱
おなかがすきました 溜め可能	+ 中
呪層界・悪心祝祭（アート・アンリマユ）	聖杯 + 強

ワンポイント

動きがとても遅いが、通常攻撃の間合いの広さと手数の多さが非常に強力。一度相手を捕まえたら連続して攻撃しよう。

アビリティ 呪層界・魔吸根
本体の攻撃を当てると、相手の魔力が5%減る。





Bazett



繰り返す逆月の主

バゼット・フラガ・マクレミッツ

アイルランドのルーン魔術の大家「フラガ」出身の魔術師であり、魔術協会所属の“封印指定執行者”でもある。執行者の名に違わぬ戦闘に特化した武闘派の魔術師であり、硬化のルーンを拳や足に刻んでの格闘戦を得意とする。
また、“伝承保菌者(ゴッズホルダー)”の異名を持ち、家系に代々伝わる現存する数少ない宝具「斬り抉る戦神の剣(フラガラック)」を保有する。協会から冬木の聖杯戦争を監視するという任務を帯び、協会推薦のマスターとして聖杯戦争に参戦する。自身にまつわる大切な記憶が欠落しているようだが…

「赤枝の名にかけて」

- スタン・ナックル ＋攻撃
- グラスホッパー ＋弱 or 中
- グラスホッパー・ムーンサルト ＋強
- ルーン付与 拳 ＋弱
- ルーン付与 足 ＋中
- トリプルスピナー 空中可 ＋弱
- チャージラッシュ 空中可 ＋中
- ヒールランス 空中可 ＋強

超必殺技 ※魔力消費

- レッドブランチ・ハイランス ＋弱
- 斬り抉る戦神の小剣(フラガラック) ＋中
- アンサラー フラガラック設置 ＋攻撃
- 斬り抉る戦神の大剣(トゥール・フラガラック) 聖杯 フラガラック2個が設置時 ＋強

アビリティ フルメタル・ルーン
常時、手と足にルーンが付与される。

ワンポイント
攻撃のすべてが体術で、スラッシュレイスでは圧倒的な手数を誇る。スタンナックル後のルーン強化を活用すれば連続攻撃が可能だ。

Leysritt



“天の杯(ヘヴンズフィール)”の侍女

リーゼリット

アインツベルンの錬金術によって造られたホムンクルス。ほぼ同じ姿形の「セラ」と共に、侍女としてイリヤに仕えている。
イリヤの護衛としての役割に重きをおいて造られているのか、か細い外見からは想像できないような膂力を持ち、巨大なハルバードを軽々と振るう。普段はまるで人形のように感情の機微を感じさせないが、なぜか士郎には親しげな態度を見せる。

「イリヤにかっこいいトコ、見せる」

- 大回転 ＋攻撃
- 大迎撃 ＋攻撃
- 大斬撃 ＋攻撃
- 大旋風 ＋攻撃

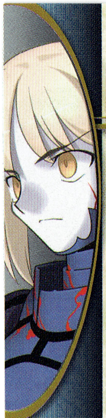
超必殺技 ※魔力消費

- リーゼン・ゲシュライ・ドレーエン ＋弱
- ベーテン・ヴァイス ＋中
- ドライ・ウム・ラオフ 聖杯 ＋強

アビリティ アイゼン・レーム
特殊スーパーアーマーが付加される。

ワンポイント
バーサーカーと同様、攻撃にスーパーアーマーがついているものが多い。ただし、攻撃の動きが大きいのでタイミングに注意。





SABER ALTER

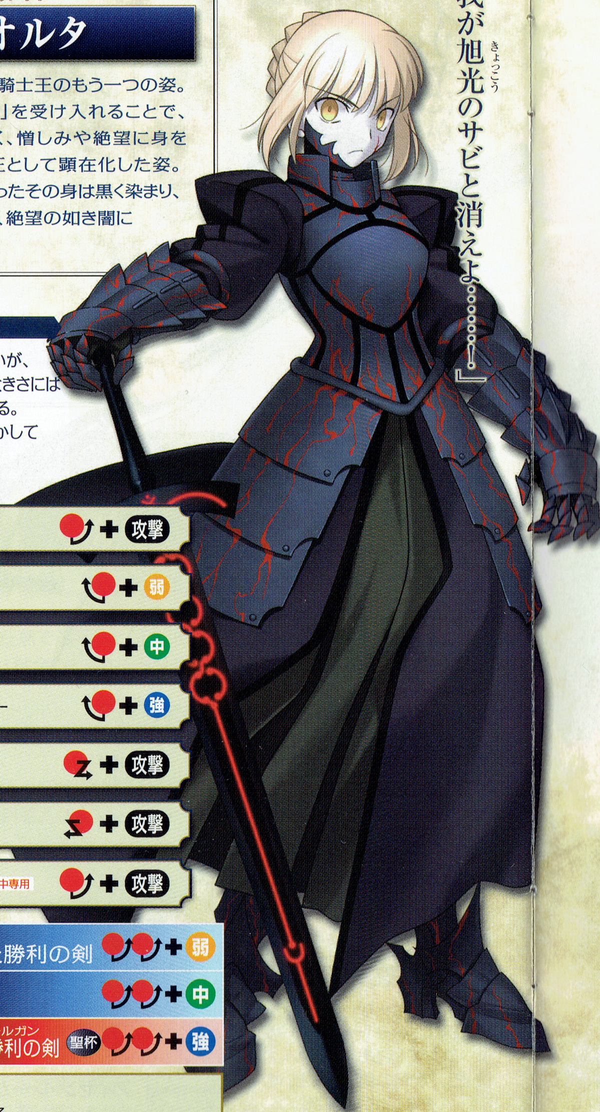
Saber Alter

闇に染まりし暴君

セイバーオルタ

黒い影に汚染された騎士王のもう一つの姿。「この世すべての悪」を受け入れることで、理想や希望ではなく、憎しみや絶望に身を委ねた無慈悲なる王として顕在化した姿。濃霧の如き魔力を纏ったその身は黒く染まり、所持する聖剣もまた、絶望の如き闇に染まっている。

「我が旭光のサビと消えよ……!」



ワンポイント

基本的な移動力が低いが、高い攻撃力による一撃の大きさには目を見張るものがある。1チャンスをきっちり活かして攻撃しよう。

バースト・エア	+ 攻撃
ライナー／エア	+ 弱
ライナー／ネガ	+ 中
スパークス・ライナー	+ 強
エルフィン・ボルト	+ 攻撃
タイラントクラップ	+ 攻撃
ヘルムブレイカー 空中専用	+ 攻撃

超必殺技 ※魔力消費	エクスカリバー 約束された勝利の剣	+ 弱
	ヴォーティガーン 卑王鉄槌	+ 中
	エクスカリバー・モルガン 約束された勝利の剣 聖杯	+ 強

アビリティ	竜炉開端 攻撃力が増加する。

攻略アドバイス

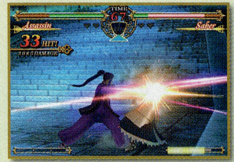
アドバイス① 自分の得意なスラッシュレイブコンビネーションを作ろう



最後の一撃を打ち上げて、スラッシュエアレイブにすると更にダメージアップ

ボタンを押すだけで連続攻撃ができるスラッシュレイブ。必殺技も絡めると、連続攻撃のバリエーションは豊富だ。そこでまず、自分の得意とするスラッシュレイブの組み合わせを作り上げ、チャンスには必ず決められるように練習しよう。出の早い弱攻撃からスラッシュレイブを始めると、一瞬のスキをついて反撃するときに有効だ。また、コンビネーションの最後を"相手をダウンさせる攻撃"にしておけば反撃を受けにくくなるので安全だ。

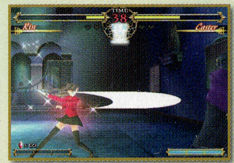
アドバイス② キャンセルを活用しよう



リフレクトガードと攻撃開放を駆使すれば、スラッシュレイブのコンビネーションを複数回連続ヒット可能

キャンセルとは、ある動作中にすぐ次の行動のコマンドを入力することで、先に行っていた動作を途中停止させるもの。通常攻撃がヒットするとき、すぐ必殺技コマンドを入力すれば普通では連続ヒットしない組み合わせもコンビネーションに! 本作では、リフレクトガードや攻撃開放でも同様の事ができるほか、さまざまなものが存在するので有効に活用して自分なりのコンビネーションを作り上げよう。

アドバイス③ 体力が0になるまであきらめるな!!



どれだけ負けそうになっても最後まであきらめてはいけない。相手に大ダメージを食らうコンビネーションを仕掛けられそうなら、"防御開放"で回避! 体力が少ないなら、"待機開放"で体力を増やすのも手だ。"聖杯開放"から聖杯超必殺技で大逆転も夢ではないぞ!

発売元
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
このゲームに関するお問い合わせは下記まで
ユーザーサポートセンター 06-6946-3099
9:00～12:00 13:00～17:30（土・日・祝日を除く）
※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

カプコン公式サイト http://www.capcom.co.jp/
── ゲーム情報・ショッピング・ファンサイト・メルマガ ──
携帯コンテンツ http://ktai.capcom.co.jp/park/

CAPCOM®



SLPM 55108